小島秀夫
@Kojima_Hideo

プレイステーションが発売された1994年12月、神戸で「小島組」の原点となる部署を立ち上げ、3DO版の「ポリスノーツ(PC版は7月に発売)」を創っていた。並行してプレイステーションでの「MGS」の企画をしていた頃。しんちゃんのREXデザインはFIXしていた。この翌月、地震が来る。

Traducir Tweet

7:54 a. m. · 4 dic. 2014 · Twitter for iPhone

128 Retweets **174** Me gusta

魎皇鬼ｻﾝﾁｰﾑ@GWは特に予定無し。 @brabhamBT46B · 4 dic. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo 自分がプレイした監督作品を振り返りましたが、スナッチャーが26年前、ポリスノーツが20年前、MGSが16年前
スナッチャーは泣く泣く中断、学校からダッシュで帰った事が今でも鮮明に思い出せます。今でも全く色褪せない傑作を作り続ける監督はやはり凄い！

アンドリュー @milan_CL · 4 dic. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo 当時中学生の頃、生まれ育った神戸で地震を経験しました。当時地元で昔のｺﾅﾐのﾛｺﾞよく見かけてた記憶があります。神戸で企画された作品だということを大人になってから知りました。今でも大好きなメタルギアをﾌﾟﾚｲさせてもらっていることに感謝します。

リトルジュン @little_jun0313 · 4 dic. 2014
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo 物置みたいなところで掃除から始めたんですよね♪

Personas relevantes

小島秀夫
@Kojima_Hideo

ゲームデザイナー：僕の体の70%は映画でできている